# PROGRAMACION ORIENTADA A OBJETOS

# Actividad 1

La programación es muy amplia existen muchas formas de programar y cada programador tiene su propio estilo. En la programación orientación a objetos o POO que ya no es lineal con en C++ ahora cada elemento de un sistema o programa se llama objetos en donde están separados pero también se comunican entre ellos.

Los objetos tienen sus propios datos o también llamados atributos y su propia funcionalidad también llamado métodos.

La clase es una plantilla o molde tiene una estructura básica de los objetos tiene atributos que son los datos y métodos que es su funcionalidad, y que partir de ella podemos crear nuevos objetos esto se llama INSTANCIAR. Los objetos son creados a partir de una clase se le llama instancia.

La POO tiene cuatro pilares fundamentales:

* Abstracción: es que atributos y que métodos va tener una clase.
* Encapsulamiento: sirve para proteger la información de personas no autorizadas.
* Polimorfismo: son las notificación al usuario por medio de la “ web y correo” al haber realizado un acción y la vez notifica al equipo programador por medio de “slack”. Cada forma de notificar tienes sus propios métodos y lógicas pero las tres cumplen con la misma función.
* Herencia: existen clases padre y las clases hijas heredan funcionalidades y atributos de las clases padres pero no son idénticos estas añaden más funcionalidades y atributos nuevos.